

Практична робота №6

Розробка дизайну візитки у програмі векторної графіки CorelDRAW

Мета роботи: розробити макет візитки з урахуванням особливостей друку

Теоретична частина:

Візитна картка – невід'ємний атрибут сучасного ділового спілкування. Основні цілі – інформаційна і рекламна. На ній, як правило, розміщується логотип і назва організації, прізвище, ім'я і по батькові власника візитної картки, посада, а також телефон, поштова і електронна адреса.

Для виготовлення візиток використовуються технології: метод шовкографії, вибіркове лакування, різнографія, висічка.

Візитка – це обличчя вашого бренду, яке допомагає створити позитивний імідж та привернути увагу потенційних клієнтів. Вже кілька десятиків років обмін візитними картками вважається своєрідним ритуалом і часто є основою бізнес-знайомств.

Сьогодні візитні картки можна зустріти будь-де – їх виготовляють для салонів краси, медичних закладів, спортивних комплексів, служби таксі, магазинів, ремонтних робіт тощо.

Дану поліграфічну продукцію можна розділити на декілька категорій:

- **Корпоративні чи ділові візитки** – такі картки описують сферу діяльності окремої компанії. На них обов'язково потрібно розмістити інформацію стосовно надання послуг чи асортименту товарів, контакти (телефони, адреси, посилання на сайт).
- **Персональні.** Інша назва - особисті. Такі картки містять інформацію про конкретну людину та служать для знайомства з бізнес-партнерами чи потенційними клієнтами.
- **Рекламні візитки** – невеликі картки, які розказують про майбутні події, акційні пропозиції тощо.

Правила оформлення візитки

- Використовуйте обидві сторони картки. Аби донести всю інформацію, одної сторони може бути мало. При цьому не обов'язково перевантажувати текстом візитку з двох її сторін. Так, наприклад, на одній стороні ви можете розташувати перелік послуг, контактні дані (адреси, номери телефонів, посилання на сайті чи сторінки в соцмережах), а на іншій зробити красиве оформлення, помістивши на картку назву й логотип компанії та девіз бренду.

- Не потрібно перевантажувати картку інформацією. Візитка сама по собі – невеликий виріб, тому на ній вміщується обмежена кількість даних. Окрім того лишити вільне місце для того аби інформація сприймалася легше.

- Не використовуйте складних речень. Окрім того, що тексту має бути небагато, він також має бути ще й доволі простим, щоб його легко можна було зрозуміти, читаючи візитку на ходу або в транспорті. Адже навряд чи людина сяде вивчати картку ввечері за чашкою чаю.

- При створенні дизайну керуйтеся особливостями вашої цільової аудиторії. Вивчіть вік, стать, рід діяльності потенційних клієнтів – так легше буде зрозуміти, який колір використовувати, які шрифти підібрати та як вибудовувати речення. Адже зрозуміло, що тексти для магазину дитячих іграшок та юридичної компанії мають суттєво відрізнятися.

- Якість в усьому. Звертайте увагу на матеріали, з яких виготовляються візитки. Вони мають бути міцними та довговічними. Додатково можна використати ламінування – це дозволить картці зберегти первинний зовнішній вигляд якомога довше. В жодному разі не використовуйте занадто тонкий картон. Адже часто візитки зберігаються в кишенях чи сумках, внаслідок чого можуть помітно пошкодитись. Щільна і

міцна поліграфічна продукція підвищує престиж бренду та демонструє вашу серйозність.

Вимоги:

- формат 50×90 мм;
- створення у програмах векторної графіки (CorelDraw, Adobe Illustrator);
- використання кольорів Pantone;
- товщина ліній не повинна бути меншою за 0.25 pt (0.1 mm), використання атрибуту hairline не дозволяється;
- усі текстові елементи повинні бути переведені в криві (Convert to Curves);
- контур висічки, вибіркове лакування, конгревне тиснення, якщо вони є, розташовуються на окремому шарі та задаються 100% spot-кольором із атрибутом overprint;
- мінімальна ширина відтворних ліній – 60-80 мкм;

Звертаючись у типографію, потрібно попередньо підготувати цифровий файл, який би повністю відповідав загально прийнятим нормам. До них потрібно віднести:

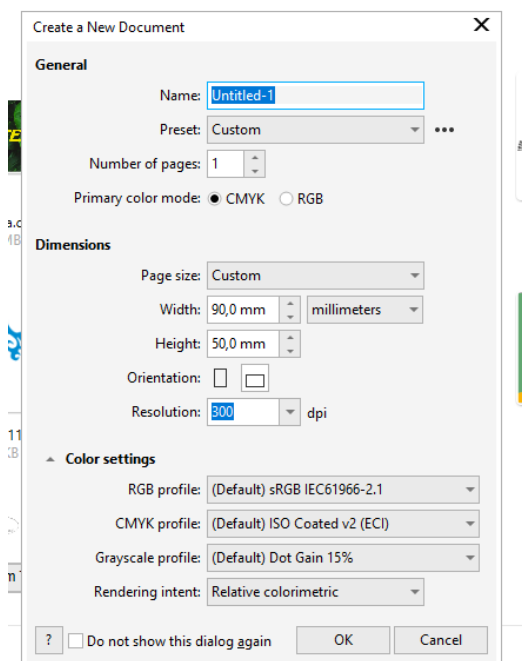
- при оформленні використовувати кольорову модель СМΥК;
- не використовувати стиснення для файлів у форматі .jpeg;
- перед збереженням остаточної версії макету потрібно використати функцію Uncompressed, щоб злити всі шари макету в один;
- всі використовувані шрифти на візитці перевести у криві;
- роздільна здатність зображення має бути не меншою за показник в 300 dpi;
- макет не має містити будь-які елементи, які не призначені до друку.

Правила достатньо прості, але з ними потрібно ознайомитися завчасно, щоб типографія отримала в своє розпорядження вже готовий до друку макет.



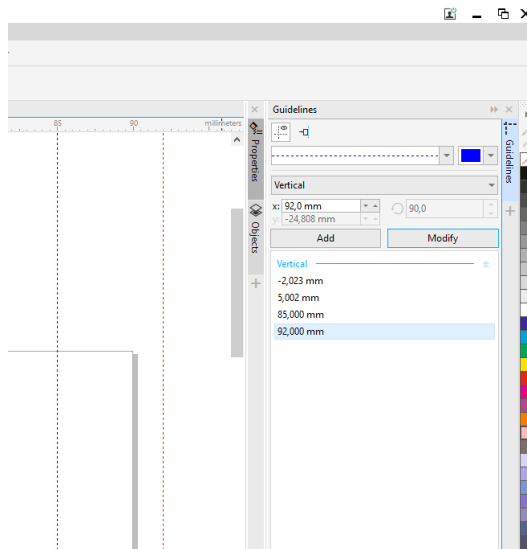
1. Створюємо новий документ – шаблон майбутньої візитки – з відповідними для цього проекту розмірами. Решта параметрів

залишаємо без змін. Перевіряємо одиниці вимірювання на лінійках та суміщаємо центр координат - нуль – з лівим верхнім кутом ВІЗИТКИ.

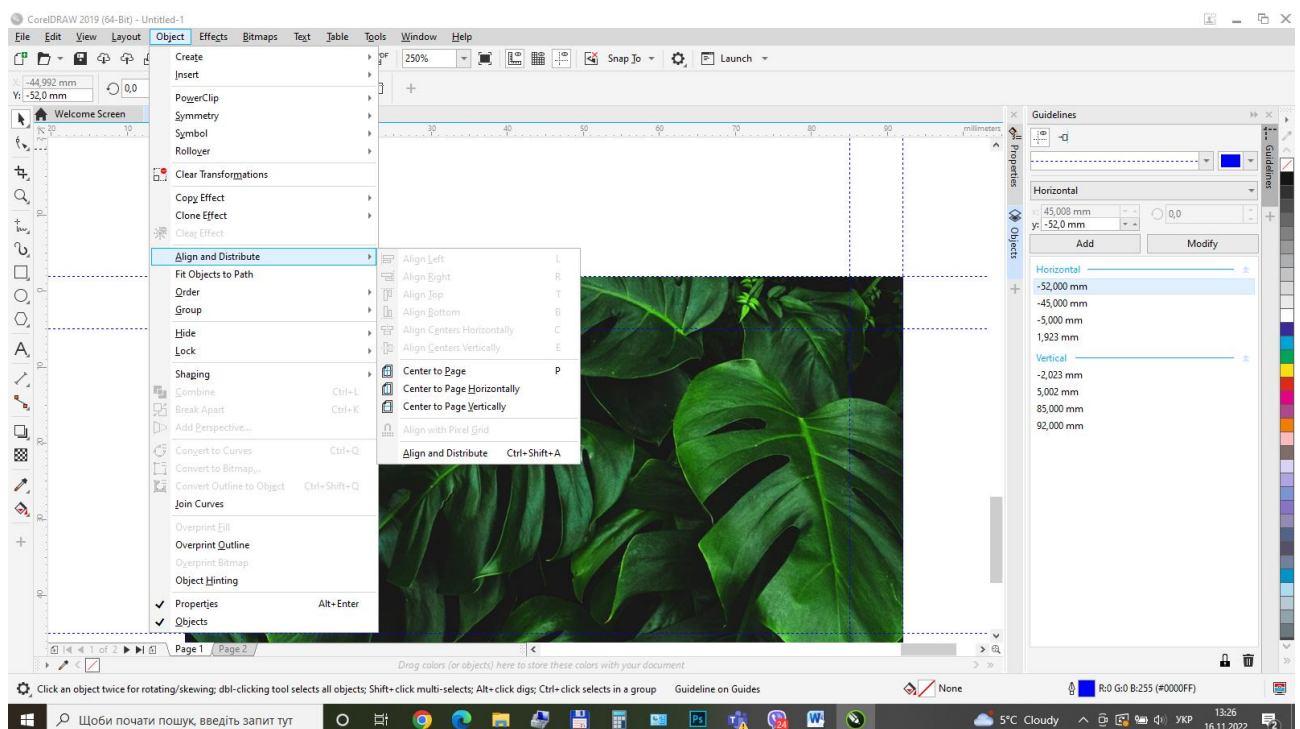


2. Виставляємо направляючі лінії, витягуючи їх з вертикальної та горизонтальної лінійок. Цими направляючими відзначаємо величину вильоту (по 2мм з усіх чотирьох боків) та розміри безпечної зони (по 5мм з усіх чотирьох боків), у межах якої розміщуємо усю інформацію.

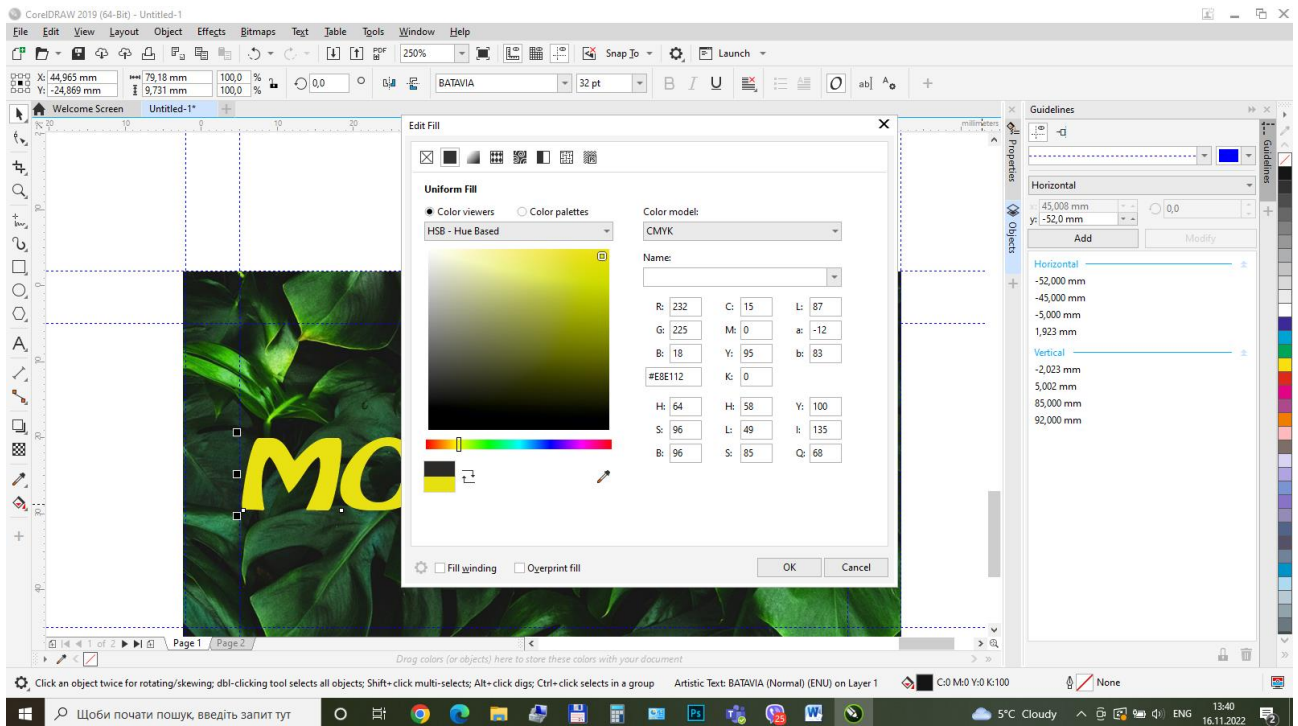
Виставляти чи міняти положення існуючих направляючих можна у відповідному вікні



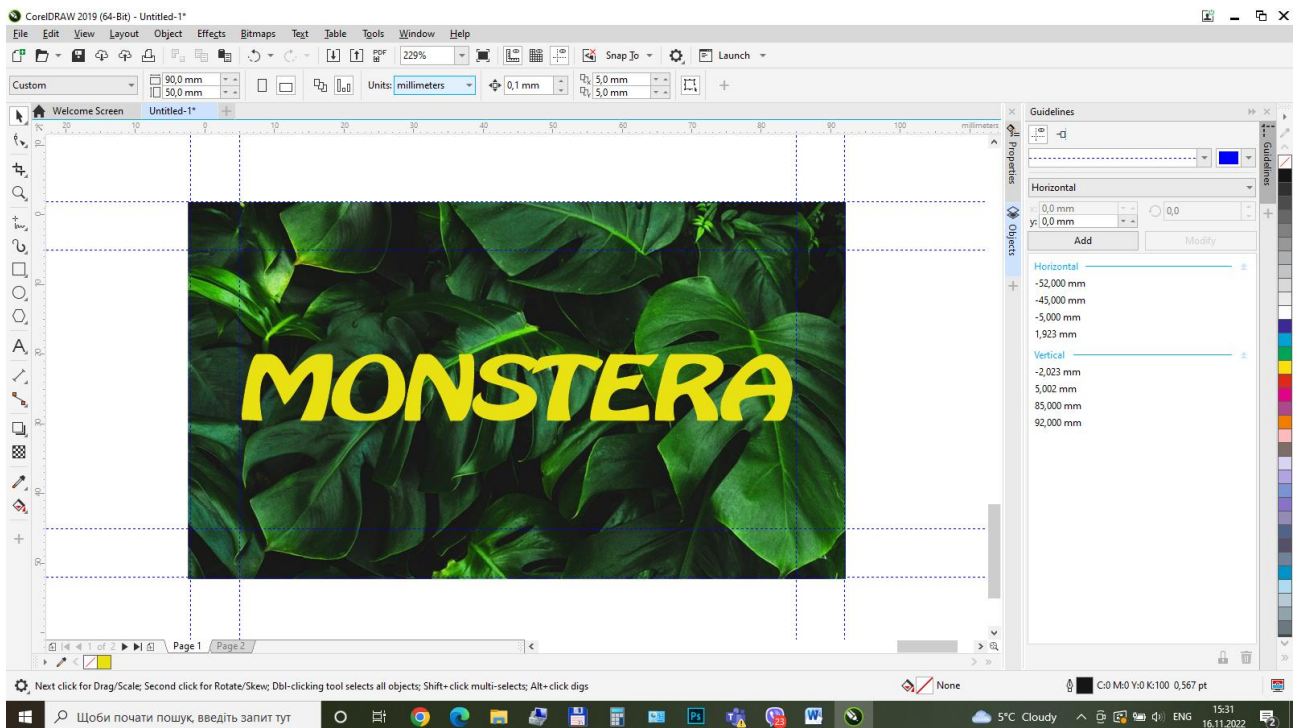
- Завантажуємо на першу сторінку (лицева сторона візитки) фонове зображення (просто перетягнути мишкою з папки на робочу поверхню). Виділяємо його і доводимо до розмірів візитки з вільотами. Найкраще сумістити центр фото з центром макету візитки: виділити фото і вибрати опцію меню Object/Align and Distribute/Center to Page (або виділити фото і натиснути клавішу [P]). Зайві області зображення відрізаємо інструментом Обрізка (кадрування) – Crop tool.



4. При допомозі інструменту «Текст» створити напис на фоні і надати йому атрибути: гарнітура, кегль, колір, як на малюнку.

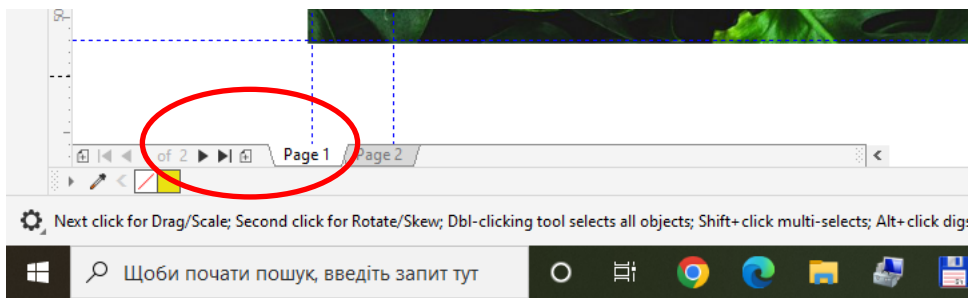


Лицьова сторона візитки готова

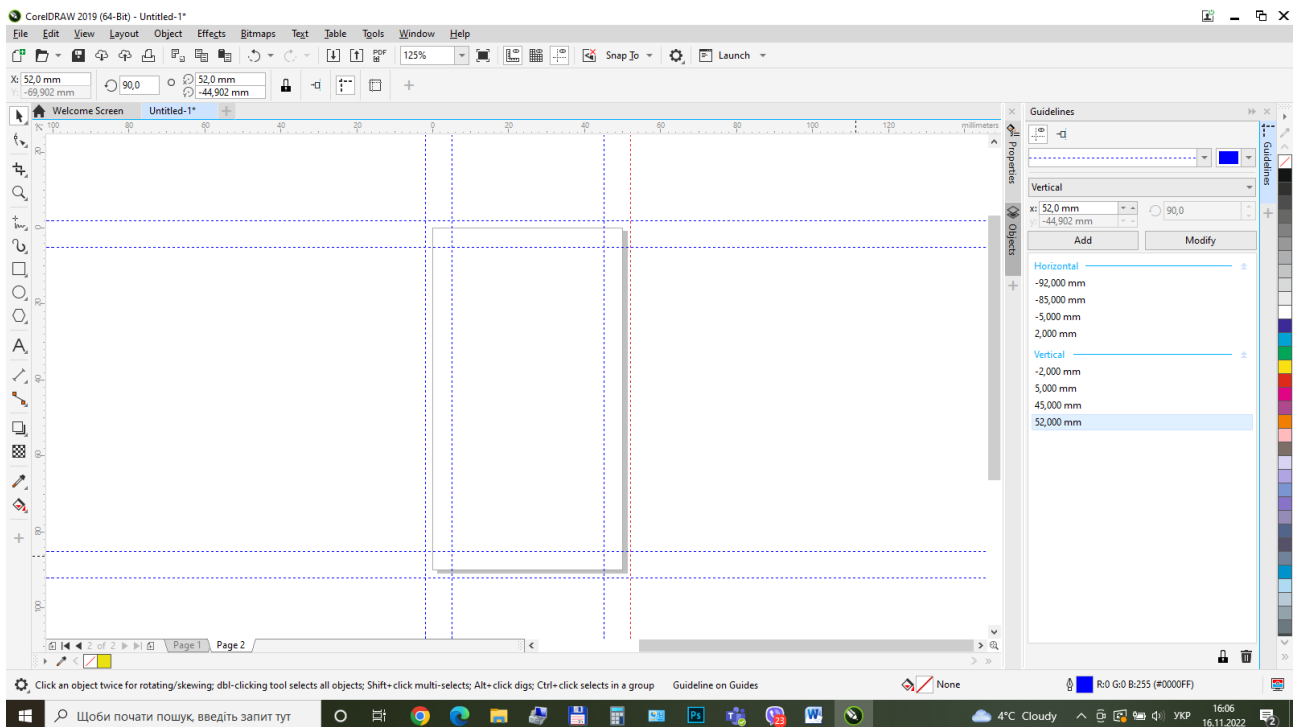


5. На другій сторінці робимо макет звороту візитки, який за нашим задумом передбачає вертикальне положення і відповідно

розташування інформації. Клікаємо на іконці «Додати сторінку»
внизу робочого вікна



Розмічаємо робочу площу з полями безпеки та вильотами. Найзручніше
це зробити по координатах у докерному вікні Guidelines.

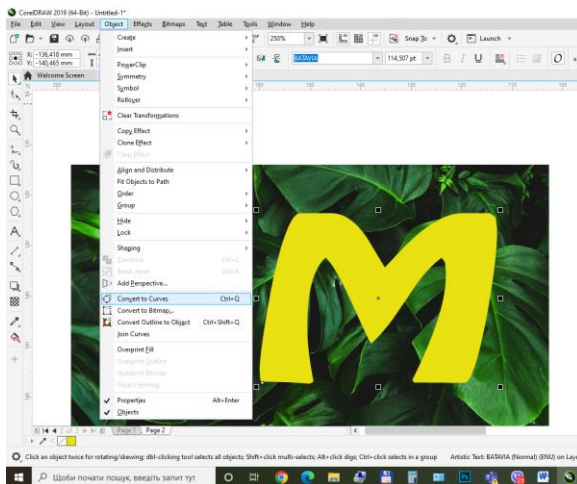


У дизайні зворотної сторони візитки усі елементи повинні працювати на
інформування клієнта про сферу діяльності та чітко виділяти контактну
інформацію.

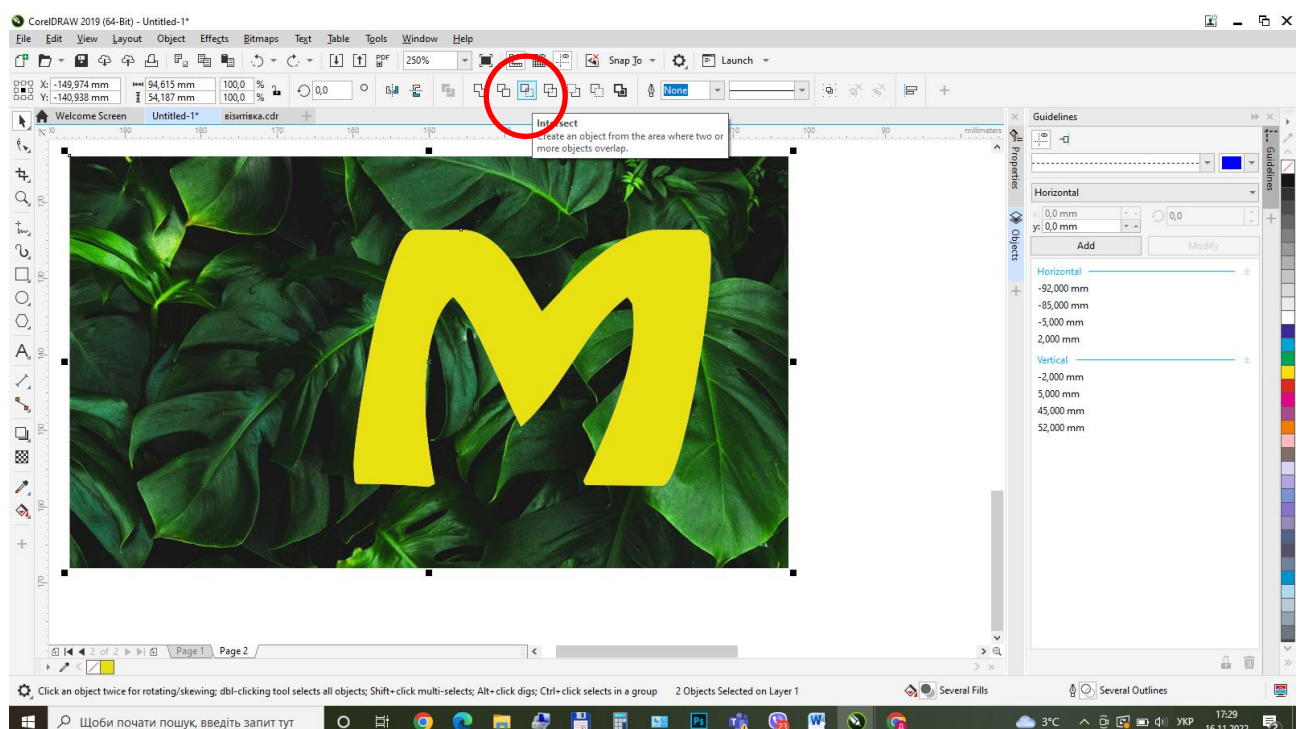
6. Створимо елемент декору у вигляді початкової літери назви
компанії. Виконаємо її двошаровою: один шар того ж кольору, що
напис на лицевій стороні, другий з фонового зображення на
лицевій стороні.

Копіюємо фонове фото і напис з лицевої сторінки на робочий стіл поза межами сторінки проекту, стираємо напис крім першої літери. Збільшуємо розміри літери (виділити і потягнути за маркери) і пересуваємо по площині фото, щоб захопити цікаве зображення.

Переводимо літеру у криві: **Об'єкт/Convert to Curves**. Літера вже перетворилася на векторний об'єкт, для якого вже не можна змінювати текстові атрибути.



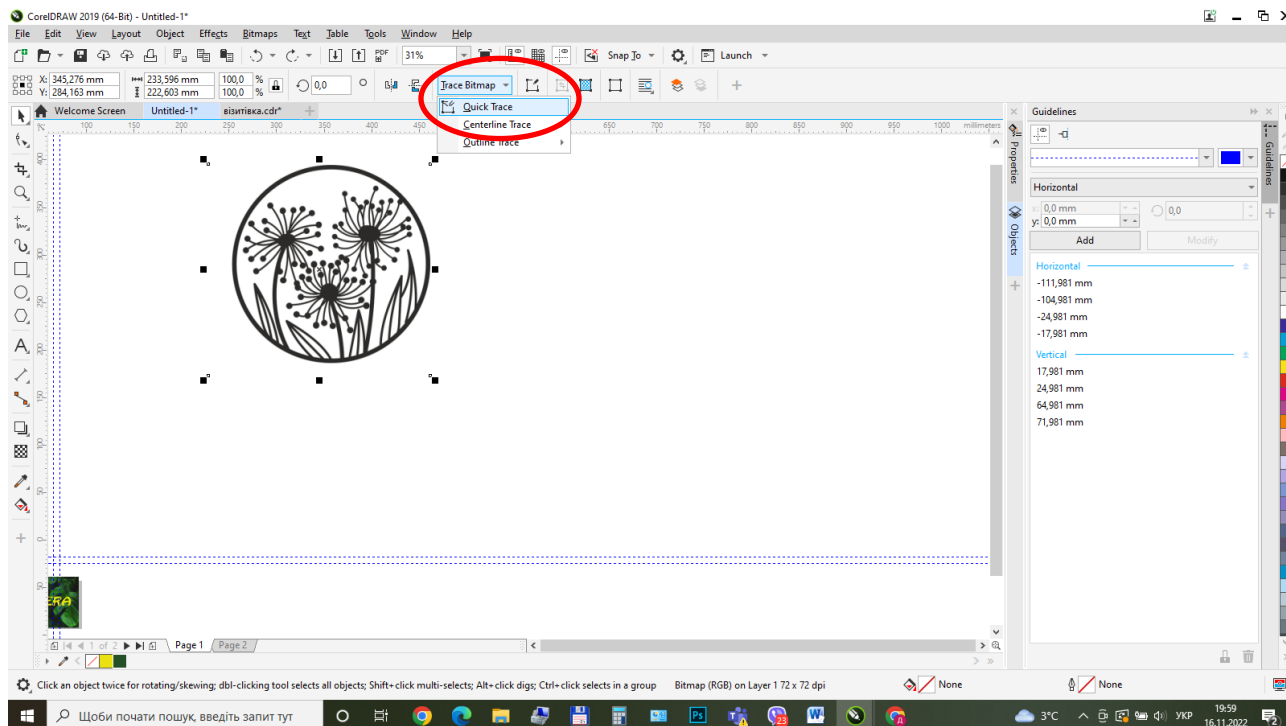
Виділяємо одночасно два об'єкти: літеру і фон, перетягнувши інструментом «Вказівник» через усю область їх розташування. Та застосуємо інструмент **Intersect**, який створить об'єкт з тої ділянки зображення, що знаходиться у зоні перетину двох об'єктів.



Повторно виділяємо фон і видаляємо його. У результаті маємо дві літери, які накладемо одну на одну, що дасть ефект об'єму. Виділяємо групу об'єктів і об'єднуємо їх в один.



7. Наповнюємо візитку текстовою інформацією. Кегль, гарнітуру та накреслення обираємо згідно вимог законів композиції. Колір підберемо серед відтінків фонові фотографії при допомозі інструмента «Піпетка». Цей відтінок додається у користувацьку палітру кольорів.
8. Додамо елементи декору: зображення квітів та іконки соцмереж. Самі зображення завантажимо з мережі, але переведемо у векторну форму. Виділити зображення, попередньо при необхідності обрізати непотрібну частину інструментом Crop tool та застосувати опцію Трасування. Це досить складний процес, але реалізуємо його найпростіший алгоритм «Швидке трасування»-Quick Trace.



Коли зображення вже перетворене у векторний формат, присвоюємо йому обраний зелений колір.

Крім цього додамо іконки соцмереж, які теж треба трасувати у векторний формат та забарвити у вибраний колір.

Кінцевий результат:

